2005/2006

Välkommen till Levande Böckers värld

LEVANDE BÖCKER

Levande Böcker

Man lär så länge man leker!

Det är så det är tror vi, och det är också det som är ledstjärnan när vi tar fram nya program. Redan när Levande Böcker startade var idén tydlig om vad vi ska göra; vi ska ge ut roligt interaktivt lärande för den svenska marknaden – på svenska. Det håller vi fortfarande fast vid.

2003 tilldelades vi Kunskapspriset, instiftat av Nationalencyklopedin. Kunskapspriset avser att uppmuntra kunskapstörst och stimulera dem som i Sverige på ett nytt, annorlunda eller lustfyllt sätt lyckas stimulera andra att söka kunskap. Det var en stor ära att få Kunskapspriset och också ett bevis för att vi ska fortsätta som vi har gjort de första 10 åren.

I höst lanserar vi nya program med Halvan som du kan läsa mer om i den här foldern, där vi presenterar hela vårt sortiment. Förutom att presentera våra program har vi även samlat annan information som kan vara bra för dig som är förälder att ta del av.

Vi gör äventyr av kunskap!

www.levande.se

SPELA TÄNKA LÖSA

Zoombinis

Från 7 år – PC

Hjälp Zoombinierna att rädda sina vänner som är instängda i en mystisk grotta i bergen. Under din utforskning av bergen, dalarna och de vindlande grottorna kommer du att stöta på många kluriga hinder som sätter din problemlösarförmåga på prov.

Från 7 år – PC

Zoombinierna får höra talas om att deras tidigare hem Fjärilsön har ödelagts av plumperna. Det naturliga kretsloppet har brutits och öns vilda djur kämpar för sin överlevnad. Zoombinierna bestämmer sig för att skicka en expedition för att rädda livet på ön – och du får uppgiften att leda den!

Hjärnjympa med framtidens matematik

Matte utan siffror och ekvationer – att lösa Zoombini-problem kräver vetenskapligt tänkande och innefattar att samla in och organisera information, upptäcka mönster, samt formulera och testa hypoteser. Pedagoger anser att dessa kunskaper är viktigare än vanlig överslagsräkning.

Informationsålderns matematik och logik – utveckla de kunskaper som används när man skriver datorprogram, organiserar data i kalkylblad eller söker information över datornätverk.

Zoombinis förenar lärorika aktiviteter med roligt spelande!

Här kommer Halvan!

Många känner igen honom från böckerna av Arne Norlin och Jonas Burman. *Här kommer polisbilen* och *Här kommer brandbilen* finns sedan tidigare som datorprogram. Nu kommer två helt nya program, *Här kommer bärgningsbilen* och *Här kommer flygplanet*.

Men vem är egentligen Halvan? Vi träffade honom för en intervju...

Vem är du, Halvan?
Jag är en femårig kille, som tycker om att leka med mina bilar på mitt rum. Men jag är också en vuxen polis, brandman, ambulansförare, busschaufför och en massa annat. Då kör jag precis den bil som den lille Halvan leker med.

Går du på dagis?
Ja, det kan man se i *Här kommer brandbilen*. Mitt dagis heter Kompassen.

Vad heter din mamma och pappa?
De heter Halvarsson i efternamn, men jag kallar dem bara mamma och pappa. Det är från Halvarsson som jag har fått mitt smeknamn, Halvan.

Har den vuxna Halvan fru och barn?
Ja. Barnen heter Markus, 6 år och Elin, 4 år. I boken *Här kommer bärgningsbilen* ger han dem en julklapp innan han åker ut och bärgar. I boken *Här kommer polisbåten* får man också se hur de ser ut.

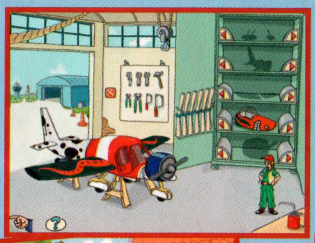
Hur kan du köra alla fordon?
Jag har övat mycket – det måste man göra om man ska bli bra på någonting. Det gäller när man spelar dataspel också.

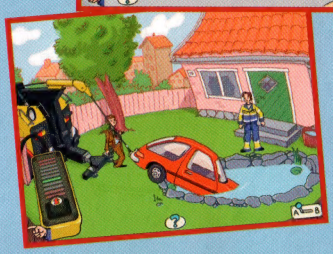
Kan du köra något annat än bilar?
Ja, jag är pilot i *Här kommer flygplanet*. I *Här kommer polisbåten* har jag hand om en jättesnabb motorbåt. Snart ska jag upp i en helikopter i *Här kommer helikoptern* – boken ges ut 2006. Jag kan nog köra ett tåg, en långtradare eller en isbrytare också. Men det har inte Arne och Jonas berättat om än.

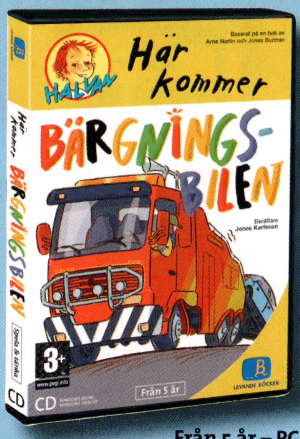
Hur gör du för att allt ska bli på riktigt?
Jag gör ingenting – det ser Arne, Jonas och gänget bakom datorprogrammet till. De tar reda på en massa saker och kollar med bärgare, piloter och brandsoldater att de gjort allting rätt.

Vem gör din röst?
Jonas Karlsson, som är en duktig skådespelare. Några kanske minns honom från Julkalendern *Julens hjältar*, där han spelade Hammarbyhunden.

Till sist – spelar du dina egna spel?
Ja. Jag är bäst på att dra upp traktorn på vägen. Jag har kommit till nivå 17, det är mitt rekord. Försök att slå det om du kan.







Från 5 år – PC

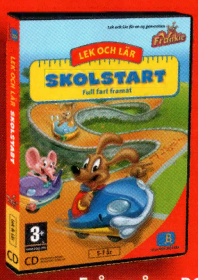
Från 5 år – PC

Lek och Lär för en ny generation!

Från 3 år – PC

Förskolan

Ett äventyr med Frankie bland bokstäver, siffror, färg och form för barn i förskoleålder.



Från 5 år – PC

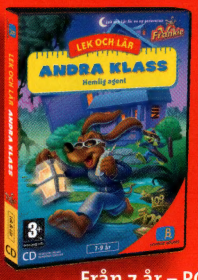
Skolstart

Kör rally med Frankie och öva bokstäver, addition, substraktion, stavning, ordförståelse och mycket annat inför skolstarten.

Från 6 år – PC

Första klass

Spela roliga kunskapsspel och vinn viktiga kraftpaket till din skoter. Det gäller att spöa Johnny Stygge. Öva stavning, läsförståelse, räkning i ett mästerskap i rallyfart.



Från 7 år – PC

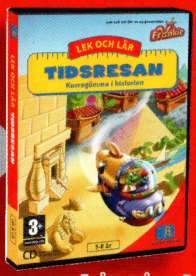
Andra klass

Dr. O är på rymmen. Öva meningsbyggnad, stavning, ordförråd, läsförståelse, tid, pengar och mer så samlar du hemliga agentmanicker så att du kan oskadliggöra Dr. O.

Från 6 år – PC/Mac

Matte

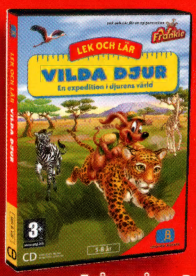
Träna logik, problemlösning och huvudräkning på ett roligt och kreativt sätt när du hjälper Cesar Hoppgroda att rädda kungafamiljen.



Från 5 år – PC

Tidsresan

Följ med på en resa i tid och rum. CH:s brorsbarn har gömt sig i historien och det gäller att hitta dem. På vägen får barnen lära sig en massa om de historiska platserna; Egypten, Kina, Sydamerika, Nordamerika och Sydpolen.



Från 5 år – PC

Vilda djur

Det är tävlingsdags, och det gäller att resa till olika typer av natur och lära sig om de djur som bor där. Resan går till Nordamerikas skogar, Sydamerikas regnskogar, Afrikas savanner och en vik i Stilla havet. I programmet finns flertalet småspel och en hel rad sköna sånger.

Alla barn lär inte på samma sätt, vissa lär sig bäst med hjälp av bilder medan andra föredrar rim och ramsor. Frankie och hans vänner representerar alla var sin personlighet och inlärningsstil. Barnet väljer vilken av karaktärerna som det vill få hjälp av under programmets gång.

Programmen vänder sig till barn i åldern 5-8 år.

Pressen tycker...

Vilda Djur

"Genomtänkt och hög kvalitet, ett spel som barnen vill komma tillbaka till."
Betyg 8 av 10 – GameElite.se

Tidsresan

"Mycket bättre än så här kan knappast ett kunskapsspel för barn bli."
Betyg 5 av 5 – Eskilstuna-Kuriren/Stregnes Tidning

Förskolan

"Lekfulla höjdare för kunskapstörstiga!" "Det här är utan tvekan något av det bästa du kan hitta på marknaden, framförallt när det gäller att skaffa kunskap på ett lättsamt och roligt sätt."
5 av 5 – Sydöstran

Andra Klass

"Ett nytt högklassiskt spel i Lek och Lär-serien." "Spelet är skickligt uppbyggt och lockar till en hel del humor. Att man kan nå kunskap på sitt sätt och på sin nivå är helt perfekt."
Betyg 4 av 5 – Norra Västerbotten

Systemkrav!

Vad betyder systemkraven och vad är de till för?

Systemkraven brukar stå tryckta på baksidan av programförpackningen. De är till för att visa vad som krävs av datorn för att spelen ska fungera korrekt. På många spel finns det två olika systemkrav angivna. Det ena brukar vara ett rekommenderat systemkrav och det andra ett minimumkrav. Rekommenderat systemkrav betyder att du har en dator som uppfyller kraven eller till och med en dator med högre prestanda. Med högre prestanda kan du utnyttja alla de resurser speler erbjuder, t.ex. vad gäller grafisk prestanda. Minimumkraven betyder att det är absolut den lägsta prestanda du kan ha för att kunna spela spelet.

Vad betyder då Systemkraven?

- Windows 95/98/ME/XP anger vilka operativsystem som spelet kan spelas med.
- Pentium II 350 Mhz anger vilken processor programmet är lämpat för.
- 64 MB RAM anger att du måste ha minst 64 MB i arbetsminnet. RAM är minnet som datorn använder när den arbetar.
- 200 MB ledigt hårddiskutrymme betyder att det ska finnas 200 MB ledig plats på hårddisken i datorn.
- 16 bitar färggrafik betyder att ditt grafikkort skall klara av 16 bitars färgdjup.
- Windowskompatibelt ljudkort betyder att datorn skall ha ett ljudkort som är anpassat till Windows.

Systemkraven kan se ut så här:
PC
Windows 95/98/ME/2000/XP
Pentium II 350 Mhz
64 MB RAM
200 MB ledigt hårddiskutrymme
12x CD-enhet
16 bitar färggrafik
Windowskompatibelt ljudkort

Hur ska du då veta vad du har för dator och om den uppfyller kraven?

Ofta får du all systeminformation väl dokumenterad nä du köper din dator, men det är ganska mycket information att hålla i minnet när man står i en butik för att handla spel. Så här gör du för att ta reda på din dators systeminformation:

PC.

1. Tryck på START och välj KÖR. I rutan som kommer upp skriver du dxdiag, tryck därefter OK.
2. Välj fliken SYSTEM. Nu kan du efter "Operating System" se vilket operativsystem du har (Windows 98, ME, XP, 2000). Sedan kan du efter "Processor" se hur många Mhz datorns processor är på och vad den heter. Efter "Memory" ser du hur mycket datorn har i RAM-minne.
3. Välj fliken DISPLAY. Efter "Name" i rutan "Device" ser du vad datorns grafikkort heter.
4. Välj fliken SOUND. Efter "Name" i rutan "Device" ser du vad datorns ljudkort heter.

Om du för varje steg antecknar den information du får fram är det bara att ta med lappen till butiken och se vilk aspel som fungerar på din dator. Ofta krävs det även att ljudkort och grafikkort har de senaste drivrutinerna (uppdateringar som går att ladda ner från tillverkarnas hemsida). Behöver du hjälp så vänd dig till din datortillverkares support.

Om du fortfarande känner dig osäker kan du ringa till vår tekniska support på telefonnummer 08-597 963 30. Vi gör vårt yttersta för att hjälpa dig.

Kalas med Rut & Knut

Från 5 år – PC/Mac

Lär känna syskonen Rut och Knut och deras värld i cd-romprogrammet " Kalas med Rut & Knut".

Tillsammans med sina gosedjur hittar Rut och Knut på en massa upptåg. Programmet bjuder in till lek med grundläggande begrepp som är väsentliga för att lära sig läsa, skriva och räkna. Med Rut och Knut blir vägen till denna kunskap lustfylld. I programmet får vi följa med Rut och Knut till gympasalen, köket och trädgårdstäppan. På vinden väntar dessutom något spännande på att bli upptäckt! Ett roligt spel med många överraskningar och musik för alla tjejer och killar från 5 år!

"Här kommer störtsköna Rut & Knut med ett helt lass underfundiga lekar."
Aftonbladet

"Gediget, tryggt, levande."
Expressen

"Årets barnspel!"
P5 Radio Stockholm

PC FÖR ALLA

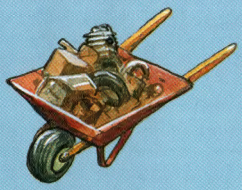
"Störtsköna figurer och underfundiga övningar gör Rut & Knut till ett av de bästa spelen på länge. Du lär dig en hel massa smarta saker utan att du egentligen märker det. Genialt!"
Betyg 10/10
PC för alla

"Ett litet mästerverk där du är hedersgäst."
Dagbladet

Mulle Meck föddes 1993. George Johansson berättar att han skulle översätta en bok med titeln "Maskiner stora som monster". – Är det verkligen detta vi vill lära barn om teknik? undrade George Johansson, som själv har ett bil- och teknikintresse av stora mått. Det måste väl finnas ett bättre sätt att skriva om teknik för barn.
– Förutom att få berätta en god historia var jag ute efter att berätta om teknik, som kan uppfattas som komplicerat och svårt, på ett mänskligt sätt, säger George Johansson. Så föddes och Mulle Meck och på den molijoxvägen är det!

Jag undrar varför George Johansson och Jens Ahlbom ville att han skulle blir datorfigur – räcker det inte med att vara bokfigur?
– När vi gjorde det första lek- och lär-spelet med Mulle Meck var detta nya medium ett litet blöjbarn. I dag är det en halvmogen tonåring. Men, jag tror Jens och jag tidigt identifierade möjligheterna med interaktiva cd-romspel. Här kunde vi utveckla vår figur (och oss själva som kreatörer), ge den fler dimensioner, som att Mulle Meck fick en röst och rörelser. Dessutom kan vi föra en dialog med våra läsare! Boken och datorn fick en välartad unge tillsammans; och den ungen heter Interaktivt Lek-och Lärspel.

När jag undrar vad det viktigaste är som vi kan lära av Mulle Meck svarar George Johansson utan att tveka.
– Det formulerar Mulle själv: "Det finns inget skrot – bara gamla grejor som kan användas på nya sätt" och " Finns det ett problem i ena änden, ja då finns en lösning i den andra!"



Pressen tycker...

"Kort sagt: Mulle Meck håller fortfarande toppformen".
Betyg 4 av 5 – Norra Västerbotten

"Roligt och lärorikt med Mulle Meck i rymden." Att bygga raketer med Mulle Meck är en riktig höjdare om uttrycket tillåts."
Betyg 5 av 5 – Eskilstuna-Kuriren/Strengnes Tidning

"Mulles värld är vänlig, lärorik och stimulerande där barnen är i centrum."
Betyg 4 av 5 – Dagbladet

Från 6 år – PC/Mac

Tillsammans med Mulle Meck bygger och inreder du raketer som du skickar ut på uppdrag för att lära dig mer om rymden. Det blir många spännande resor.

Bygg häftiga bilar och upptäck fartens tjusning tillsammans med Mulle Meck.

Från 6 år – PC/Mac

Bygg fantasifulla båtar och styr ut i Mulle Mecks skärgård.

Från 6 år – PC/Mac

Bygg hus åt Mulle Meck och hans vänner på alla möjliga och omöjliga vis.

Från 6 år – PC/Mac

Pegi

PAN EUROPEAN GAME INFORMATION

Vad är PEGI?

Det är det första paneuropeiska åldersgränssystemet någonsin för data- och videospel. PEGI är en förkortning av Pan European Game Information (paneuropeisk spelinformation) och tillämpas idag av alla ledande företag inom spelbranschen.

PEGI-märkningen består av en ålderssymbol och en innehållssymbol som beskriver varför ett visst program fått en viss åldersmärkning. I PEGI-systemet klassas produkterna efter deras innehåll av: **Våld, Sex, Skrämmande för små barn, Droger, Dåligt språk** och **Diskriminering.** De fem åldersgränserna i PEGI-systemet är 3 år och uppåt, 7 år och uppåt, 12 år och uppåt, 16 år och uppåt samt 18 år och uppåt.

PEGI-klassificeringarna är rekommendationer om produktens innehåll och lämplighet för olika åldersgrupper, och inte en märkning som visar hur bra spelet är eller dess tillgänglighet. PEGI-märkningen är inte kopplad till spelets svårighetsgrad, vilket istället visas med en separat rekommenderad ålder.

Symbolerna ser du nedan och du hittar dem längst ner till vänster på alla nyare spel.

Pegi

PAN EUROPEAN GAME INFORMATION

Vad är PEGI?

Produkter från Levande Böcker och PAN Vision har alltid en åldersangivelse utifrån tänkt målgrupp för programmet. Den ålder som vi anger på våra program är satt utifrån bl a svårighetsnivåer i programmet, om man behöver vara läskunnig, övningarnas innehåll i förhållande till utvecklingsnivåer osv.

PEGI-systemet ger dig som förälder och köpare en information om t ex våldsinnehåll och språkbruk, medan vår åldersbeskrivning försöker ge dig en beskrivning om när programmet är som mest uppskattat hos ett barn.

PEGI avser för närvarande produkter som distribueras i följande 16 länder: Belgien, Danmark, Finland, Frankrike, Grekland, Irland, Italien, Luxemburg, Nederländerna, Norge, Portugal, Schweiz, Spanien, Storbritannien, Sverige, Österrike.

Vill du veta mer om PEGI-märkningen så kan du besöka www.pegi.info och om du har några frågor kring våra program är du alltid välkommen att höra av dig till vår kundservice.

E-post: support.se@panvision.com och kundservice@levande.se.

PAN Visions nya och gamla vänner

PAN VISION

2005/2006

PAN Vision

Välkommen till en värld fylld av spännande, kluriga och utmanande spel för barn!

I PAN Visions sortiment hittar du barnens favoritspel med de mest omtyckta och välkända karaktärerna. Eller vad sägs om Barbie™, Pippi Långstrump, Scooby Doo och Batman?

Här finns spel som passar de lite äldre barnen såväl som de yngre. Håll också ögonen öppna efter vår budgetserie Bara Bra Barnspel där du hittar våra storsäljare till riktigt bra priser.

Mycket nöje!

PAN Vision Box 15200 104 65 Stockholm Tel: 08-597 962 50
www.panvision.com

2005 ÅRS JULKALENDER FRÅN SVT

EN DECEMBERDRÖM

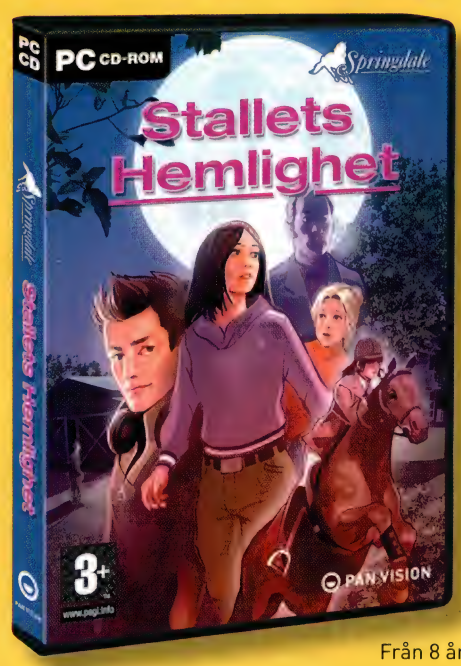
En Decemberdröm är årets julkalender från SVT. I spelet får du följa med Bobo på en spännande resa in i fantasins värld där allt kan hända. Du får mängder av olika uppdrag att ge dig i kast med.

För att klara dina uppdrag behöver du tröstarhjärtan som innehåller glädje. Dessa får du genom att spela de 24 olika luckspelen. Spelen är kluriga spel, musikspel, actionspel och precisionsspel.

Från 5 år – PC/Mac

svt

Stallets hemlighet



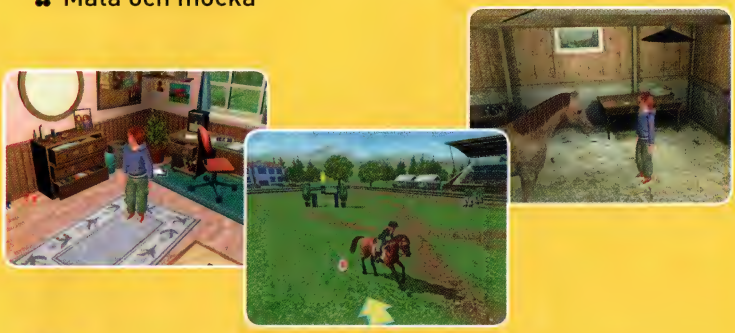
Från 8 år – PC

Amanda flyttar från stan till landet med sin familj. Först vill Amanda inte alls flytta ifrån sina kompisar, men familjen ska flytta till en gård där det även finns ett stall. Hennes pappa har också lovat Amanda en egen häst! Amanda blir kompis med Annie som också har en häst och hon lär känna Marcus. Det verkar som om Marcus gillar Amanda. Amanda gillar i alla fall Marcus och dessutom vet han allt om hästar!

Amandas nya häst trivs inte i stallet. Kanske känner sig hästen ensam, så Amanda frågar Annie om hon vill ha sin häst i samma stall. Men även Annies häst blir orolig när den närmar sig stallet!

Saker man kan göra i spelet:

- ✿ Lösa gåtan med vad som har hänt i stallet
- ✿ Sköta hästen i stallet
- ✿ Träna hoppning, terrängritt och dressyr
- ✿ Tävla i de lokala mästerskapet i hoppning
- ✿ Köpa kläder och utrustning till hästen
- ✿ Mata och mocka



www.springdale.se

Barbie™ SOFTWARE

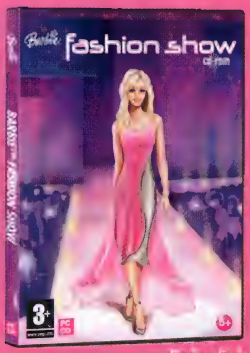
Från 5 år – PC/Mac

Följ med Barbie™ som Erika™ och Prinsessan Anneliese™ på ett spännande äventyr genom kungadömet inför kröningen av Erika™. Enligt en uråldrig lag i "Konungaboken" måste Erika™ anta olika prövningar för att visa att hon är värdig att bli drottning.

Från 5 år – PC

Upptäck två nya äventyr med Barbie™ och hennes häst.
I varje äventyr kan du:

- Uppleva spänningen i ett riktigt ridäventyr!
- Spela som Barbie™ och tävla mot andra ryttare som kan spelas av både datorn och dina vänner!
- Utforska ett fantastiskt 3D landskap där du utnyttjar dina ridkunskaper för att komma vidare!



Från 5 år – PC

Här får alla tjejer vara med och designa de hetaste kollektionerna i den glamorösa modevärlden när de hjälper Barbie™ att göra sig redo för den största utmaningen i hennes karriär.

BARBIE and associated trademarks and trade dress are owned by, and used under license from, Mattel, Inc. © 2003 Mattel Inc. All Rights Reserved. Manufactured and Distributed by Vivendi Universal Games, Inc., and / or its subsidiaries. Vivendi Universal Games and the Vivendi Universal Games logo are trademarks of Vivendi Universal Games, Inc.

Årets Barbie™ äventyr!

Följ med Barbie™ som Prinsessan Annika, hennes syster Brietta och Shiver hennes tama isbjörn på en fantastisk resa genom fyra stycken hänförande 3D-världar för att finna Ljusets Trollstav. Utforska varje område och hjälp byborna som du träffar att lösa spännande utmaningar. När du fullgjort ditt uppdrag kan du återvända till Kristallslottet för en storslagen fest!

Från 5 år – PC

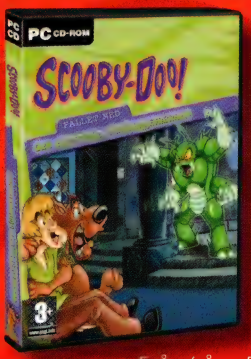
BARBIE and associated trademarks and trade dress are owned by, and used under license from, Mattel, Inc. ©2003 Mattel Inc. All Rights Reserved. Manufactured and Distributed by Vivendi Universal Games, Inc. and / or its subsidiaries. Vivendi Universal Games and the Vivendi Universal Games logo are trademarks of Vivendi Universal Games, Inc.

SCOOBY-DOO!

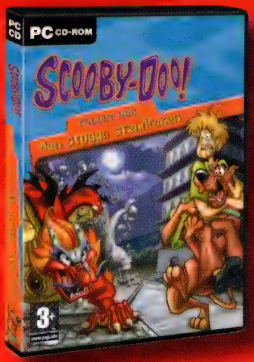
Fallet med den slemmige skalbaggsmannen

Scooby och gänget måste lösa ett mysterium på Naturhistoriska museet. Man har sett en skalbaggsman gå runt i salarna. Utställningarna är förstörda, museiföremålen ligger huller om buller – inte ens cafeterian har klarat sig undan!

Är detta skalbaggsmannens verk? Hjälp Scooby och gänget att leta efter ledtrådar.



Från 6 år – PC



Från 6 år – PC

Fallet med den stygga stendraken

Scooby och gänget har vunnit en resa till Kina! Där har en stendrake väckts till liv, och den skrämmer bort alla turister! Du och gänget måste ta reda på vem som ligger bakom alltsammans, annars blir nyårsfirandet helt förstört. Det finns ledtrådar omkring hela palatset – till och med i köket!

BATMAN

Kluven rättvisa

Hjälp Batman att stoppa Dubbelansiktets lömska planer!

En stöld av utsmyckade juvelägg i nattens mörker visar sig vara mer än det först verkar. Batman avslöjar en explosiv historia mellan Dubbelansiktet och Pingvinen. Polischef Gordon hotas till livet, och Gothams Justitiestaty av förintelse. Hjälp Batman att lösa mysteriet innan det är för sent!

Från 6 år – PC

Den giftiga stormen

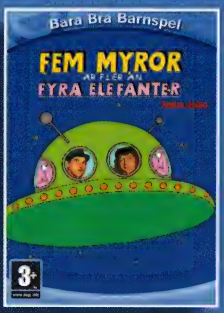
Hjälp Batman att rädda Gotham City från en miljökatastrof!

Gåtan och mr Freeze hotar Gotham City med livsfarliga giftiga kemikalier och en iskall arktisk storm! Det är upp till dig att styra Batman i denna kamp mot klockan! Använd Batmans högteknologiska utrustning för att hitta ledtrådar och lösa mysteriet.

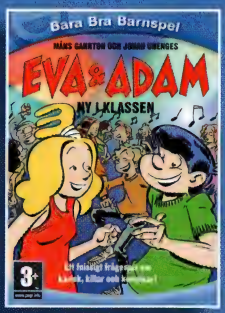
Från 6 år – PC

Bara Bra Barnspel

Från 3 år – PC/Mac



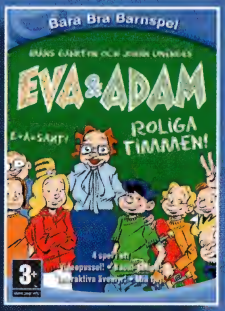
Från 3 år – PC/Mac



Från 8 år – PC/Mac

Från 4 år – PC

Från 9 år – PC/Mac



Från 5 år – PC/Mac

Från 4 år – PC/Mac

Från 4 år – PC/Mac

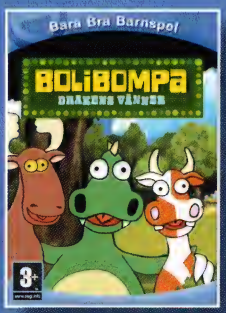
Från 5 år – PC

making fun easier

Bara Bra Barnspel

Från 4 år – PC

Från 4 år – PC/Mac



Från 4 år – PC/Mac

++++

MYROR I BRALLAN

"Spelet är oerhört pedagogiskt och det finns hur mycket som helst att upptäcka och lära sig."

– Aftonbladet

8 av 10

BOLIBOMPA

"Bolibompaspelen håller samma höga mysfaktor som barnprogrammen på tv. De håller för många timmars pyssel framför datorn."

– Pc för Alla

4 av 5

BOLIBOMPA

"Fyråriga Hanna förstår helt själv vad som ska göras och spelen är precis så där lagom svåra"

– GöteborgsPosten

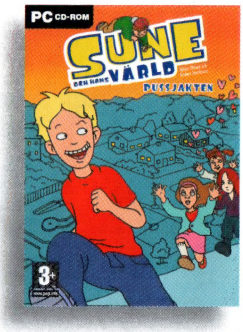
BRA SPEL FÖR BARN TILL ETT BRA PRIS!

Alla dina favoritspel till fantastiska priser.
I serien Bara Bra Barnspel har vi samlat alla våra högkvalitativa storsäljare under ett namn.
När du köper ett spel som är märkt med **Bara Bra Barnspel** kan du vara säker på att du får ett barnspel som uppskattas av många och till ett riktigt kanonpris!

making fun easier

PAN Visions favoriter!

Från 4 år – PC



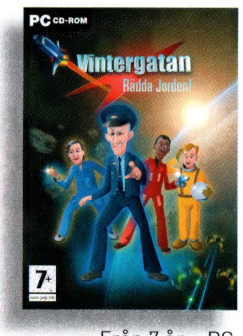
Från 6 år – PC

Pippi Långstrump

Jippi Pippi! Världens starkaste flicka fyller 60 år. Det här är jubileumsutgåvan av cd-romspelet "Här kommer Pippi Långstrump". I varje box följer även ljudsagan "Pippi firar födelsedag" på cd med.

Sune

Sommarlovet har precis börjat och Sune går och funderar på vad han ska göra med all ledig tid. Utlämnad åt sina egna fantasier börjar Sune bli allt mer övertygad om att han lider av en allvarligt dödlig sjukdom; PUSS-SJUKAN.



Från 7 år – PC

Från 7 år – PC

Vintergatan - Rädda jorden!

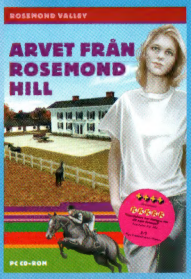
Du befinner dig ombord på rymdskeppet och får en mängd olika uppdrag att utföra. Målet är att finna och återföra olika organismer som utrotats på Jorden av människorna, men som behövs för att planeten inte ska gå under.

Vintergatan - Fifunernas återkomst

Fifunerna samlar på sig allt levande de hittar, varelser som de använder som slavar och utför experiment på. De suger också ut naturresurserna från olika planeter. Därför blir målet att driva bort Fifunerna, och att återställa balansen i universum.

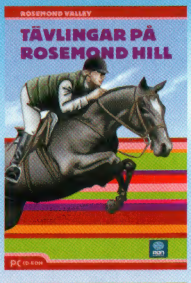
Rosemond Valley

är den mest framgångsrika cd-romserien i Sverige som särskilt vänder sig till tjejer från 10 år och uppåt.

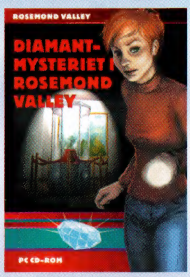


Arvet från Rosemond Valley:
En dag går Annies dröm i uppfyllelse - hon ärver en häst. På det anrika godset Rosemond Hill får Annie en stallplats och nya vänner. Som Annie sköter du om dina hästar och tränar inför den stora utmaningen, The Kingswood Championship.

++++
Aftonbladet
KKKKK
"Hästälskare har äntligen fått sitt eget dataspel"
Komputer För Alla
5/5
Nya Kristinehamns-Posten

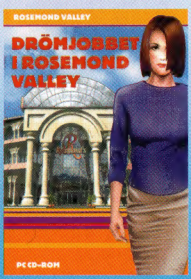


Tävlingar på Rosemond Hill:
Ett fristående spel i samma miljö som Arvet från Rosemond Hill, och kan också användas fristående eller för att utöka Arvet från Rosemond Hill. Välj mellan Rosemond Hills underbara hästar, alla med sina egna speciella personligheter. Skapa dina egna favoritbanor och tävla med dig själv eller mot dina vänner!



Diamantmysteriet i Rosemond Valley:
I Rosemond bor Emma, och hon har precis fått jobb på stadens lokaltidning. En ouppklarad diamantstöld väcker Emmas nyfikenhet, men ju fler frågor hon ställer, desto mer förbryllad blir hon. Alla personer hon möter verkar ha något att dölja....

"Spelet är spännande och mysteriet är ganska klurigt att lösa, och barnen har många timmar av spänning framför sig."
14 av 15 PC Hemma
"Känns väldigt verkligt. Julias favorit!"
5 av 5 i Julia



Drömjobbet i Rosemond Valley:
Josephine får i uppdrag av sin farbror att modernisera familje-varuhuset Rosemond's. Om hon lyckas sköta uppdraget rätt, kommer hennes farbror att överlämna det framtida ansvaret till henne. Vissa tror på Josephine, men det finns också de medarbetare som gärna vill se att hon misslyckas...

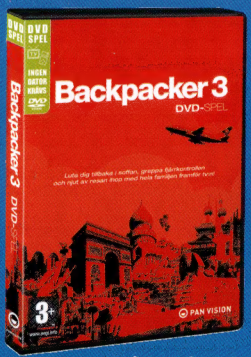
"Vi som provade var 11 år och tyckte att det var ett jätteroligt spel!"
5 av 5 Norrbottens-Kuriren
"De finns de som fattat att alla inte vill leka krig eller bygga maktimperium i sin dator! … ett kvalitetsspel för alla – men i synnerhet unga tjejer."
Eskilstuna-Kuriren

DVD-SPEL - VAD ÄR DET?

DVD-spel är ett relativt nytt spelformat på den svenska marknaden. Du spelar DVD-spelet på din vanliga tv och DVD-spelare med hjälp av dvd-spelarens fjärrkontroll. För PAN Visions första DVD-spel är det frågesport som gäller. Vi har tagit två av svenska folkets favoritspel till DVD-formatet, eller vad sägs om en DVD-version av datorspelsklassikern Backpacker 3, och spelet Alla mot en som är en interaktiv version av tittarsuccén med Rickard Sjöberg där du själv får sitta i frågestolen?

Med fjärrkontrollen är det lätt att klicka sig fram till det alternativ du vill ange som ditt svar. Eftersom det i dagsläget inte går att spara sina spel på en DVD-spelare är spelen anpassade för lite kortare matcher som passar perfekt i soffan framför tv:n.

Nu kan du spela Backpacker 3 på din tv!



Från 10 år – DVD

Backpacker 3 DVD tar dig till platser över hela världen och låter dig utmana dina vänner på spännande frågesportsdueller. Ni spelar i lag mot varandra och det gäller att vinna så många städer som möjligt. Frågorna besvaras med enkla knapptryck.

Luta dig tillbaka i soffan, greppa fjärrkontrollen och njut av resan ihop med hela familjen!

www.backpacker3.com

Nu får du chansen att sitta i utmanarstolen!

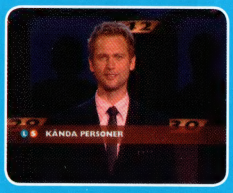
Från 15 år – PC

Från 15 år – DVD

Spelet är en interaktiv version av tv-programmet som du nu kan spela på din DVD eller PC. Endast några få ändringar i spelreglerna har gjorts för att anpassa frågesporten i tv-programmet till DVD/PC-spelet.

Alla mot en-spelet förmedlar känslan av att du verkligen sitter i studion med strålkastarna riktade på dig eftersom att alla de nyskrivna frågorna ställs till dig av Rickard Sjöberg själv.

Men den stora frågan är – vinner du över de hundra utmanarna på läktaren?



www.panvision.com/allamoten